

Trelby

ou comment scénariser sans peine.

Version 2.1

Michel Billard Sirakawa

Manuel de l'utilisateur de Trelby

Comment faire pour

Annuler.....	
Revenir en arrière.....	18
Complémentation assistée.....	11
Copier, Couper et Coller.....	7
Couleurs.....	27
Créer un scénario.....	13
Déplacements.....	6
Éléments.....	28
Action.....	8
Changer le type d'un élément.....	
Création de l'élément suivant	
Didascalie.....	10
Les notes.....	11
Lieu.....	10
Plan.....	10
Réplique.....	9
aller à la ligne.....	9
Scène.....	8
Transition.....	10
Filigranes.....	24
Impression.....	
cf PDF.....	22
Compte-rendus.....	19
Ouvrir un scénario.....	
créé par Celtx.....	13
créé par Final Draft.....	13
Créé par Trelby.....	13
Texte avec mise en forme.....	13
PDF.....	
espace insécable	9
Résultat imprimable.....	22
Préférences.....	
Particularités d'un scénario.....	31
Préférences globales.....	27
Affichage.....	27
Couleurs.....	27

Éléments.....	28
Rechercher l'erreur suivante.....	14
Revenir en arrière.....	
Fichier / Retour à la version enregistré.....	18
Sauts de pages.....	
sauts de pages naturels qui résultent de la seule saisie,.....	16
Sélectionner.....	
Désélection.....	7
Sélectionner du texte.....	6
Sélectionner tout.....	7
Sélectionner une scène.....	7
Suppression de tous les éléments d'un même type.....	12
Titre courant.....	22
Vue.....	16

1 INTRODUCTION

Ce manuel n'est pas la traduction du manuel originel de la version 2.1 du logiciel Trelby de rédaction de scénarios, mais un manuel d'utilisation de la traduction française que j'en ai effectuée. Il tient donc compte des changements de désignations dans les menus, des changements de touches correspondants et de mon expérience d'utilisateur et de traducteur du logiciel.

Ici ou là les auteurs ont introduit une remarque que j'ai cru devoir reproduire in extenso ; en ce cas, je me suis borné à la traduire au plus près et à la mentionner entre guillemets suivie de l'indication de son statut.

Outre une table des matières, on trouvera un index conceptuel qui tente de recenser les questions « comment faire pour ? », un index des menus qui, reproduisant l'organisation du logiciel, correspond à peu de choses près au manuel d'origine, un index des touches.

L'utilisation de Trelby est assez intuitive pour ne pas nécessiter de grandes connaissances en matière de scénarios. Cependant celui qui voudrait aller plus avant, en particulier préciser certains aspects, aurait intérêt à approfondir sa connaissance du vocabulaire spécialisé en consultant un des ouvrages suivants :

"The Screenwriter's Bible" de David Trottier.

une explication bilingue sur Internet

http://angellier.biblio.univ-lille3.fr/ressources/glossaire_filmterms.html

Michel Barthélémy Billard Sirakawa

2 L'ÉCRAN

2.1 Fenêtre principale

La fenêtre principale comporte du haut en bas, en-dessous du menu standard

2.1.1 Onglets des scénarios et des styles d'éléments

Chaque scénario a son onglet, dont le nom est celui du fichier dans lequel il est enregistré. On peut cliquer sur un onglet pour travailler sur le scénario correspondant ou sur le X dans son coin pour fermer cet onglet et le scénario.

Après les onglets une cellule montre le style de l'élément dans lequel se trouve le curseur, une autre montrant l'effet des touches **Entrée/Tab**, et une indiquant le numéro de la page en cours / le nombre total de pages.

2.1.2 Zone principale de texte

Le texte du scénario.

3 DÉPLACEMENTS ET SÉLECTIONS

3.1 Déplacements

Les touches de direction ont leur fonctionnement habituel:

3.1.1 Ligne

Les touches de direction déplacent le pointeur d'un caractère ou d'une ligne :

Début et **Fin** vont respectivement au début et à la fin de la ligne,

Flèche haut et **Flèche bas** vont respectivement à la ligne précédente ou à la suivante.

3.1.2 Page

Page Haut / **Page Bas** passent à la page-écran précédente ou à la suivante ;

CTRL+A ou **Édition / aller à la page** va à une page qu'on précise

3.1.3 Scène

CTRL + Haut / **CTRL + Bas** passe à la scène précédente ou à la suivante.

MAJ + CTRL+ A ou **Édition/ Aller à la scène** va à une scène qu'on précise.

3.1.4 Scénario

CTRL + Début va au début **CTRL + Fin** va à la fin du scénario.

3.2 Sélectionner du texte

Quand on sélectionne du texte, une des extrémités de la sélection est fixe et l'autre suit le curseur.

On peut sélectionner du texte par les méthodes habituelles.

3.2.1 avec la souris

en posant le curseur au début, puis en agrandissant la sélection en maintenant enfoncé le **bouton gauche** de la souris.

3.2.2 au clavier première méthode

CTRL + Espace fixe le début et on continue avec les touches de direction.

3.2.3 au clavier autre méthode

en posant le curseur au début, puis en agrandissant la sélection en maintenant enfoncée **Maj** combinée avec les **flèches de direction**.

3.3 Sélectionner une scène

Par le menu **Éditer / Sélectionner la scène courante** ou **ALT + E / S**, on sélectionne la scène dans laquelle se trouve le curseur, le carré bleu.

3.4 Sélectionner tout

Édition / Tout sélectionner ou **ALT + E / T**.

3.5 Désélection

par le **bouton gauche** de la souris quand on l'a relâché une fois la sélection terminée ou par la touche **Échap**.

3.6 Copier, Couper et Coller

Ayant sélectionné du texte, on peut

3.6.1 Copier

3.6.1.1 à l'intérieur de Trelby

CTRL+ C ou **Éditer / Copier**

3.6.1.2 dans le presse-papiers du système pour l'utiliser dans un autre programme

Éditer/Copier vers le presse-papiers du système ou **Éditer / Y** ou **ALT + E / Y** qui sont suivis d'un choix : **Avec** ou **Sans Mise en Forme**, avec se rapprochant de l'aspect final, Sans respectant les seuls sauts de lignes.

3.6.2 Coller

3.6.2.1 à l'intérieur de Trelby

par **CTRL + V** ou **Éditer /Coller**

3.6.2.2 à partir du presse-papiers du système par

Éditer/Coller le presse-papiers du système ou **CTRL + MAJ + V**;

3.6.3 Couper

- ❗ La touche **Suppr** supprime le caractère pointé sans possibilité de retour.
- ❗ La touche **Retour** arrière supprime sans possibilité de retour le caractère précédant le caractère pointé.
- ❗ Ces deux touches ayant le même effet irréversible sur une sélection de plusieurs caractères, suppression de la sélection, leur utilisation dans ce cas demande une confirmation.

CTRL+ X ou **Éditer /Couper**

- ✅ En cas d'erreur, Une action immédiate sur **CTRL+V** restitue la dernière sélection.
- ✅ Si une suppression fusionne des éléments, le type du premier s'applique au sui-

vant.

4 LES ÉLÉMENTS

4.1 Création du scénario

Fichier / Nouveau ou **CTRL / N**

Observez en haut à droite de l'écran les indications sur le rôle des deux touches **Entrée** et **Tab**

4.2 Une scène

Le nom de scène est un élément obligatoire du scénario. Il peut être précédé d'une action.

Taper un nom de scène de votre goût, par exemple **INT. MAISON BLANCHE, INTÉRIEUR NUIT. PALAIS ROYAL** ; ces mots, quelle que soit la casse dans laquelle vous les tapez, devraient s'afficher en Capitales grasses et alignés à gauche et en haut de l'écran devrait s'afficher le mot Scène.

Comme vous êtes sur un élément **Scène**, **Entrée** crée une **Action**, **Tab** crée un **PERSONNAGE**.

- **INT** et **EXT**, suivis de n'importe quoi, créent automatiquement une **Scène**.
- Plusieurs scènes peuvent se dérouler dans le même lieu.
- Si ce que vous venez de frapper n'a pas le type Scène, mettez votre souris n'importe où sur la ligne, et faites apparaître avec le bouton droit la liste des types d'éléments ou tapez **ALT + S**.
- Pour qu'une scène soit considérée comme correcte, il lui faut au moins un nom, un nom de personnage et une réplique.

4.3 Une action

Une action est un texte libre comme: "Jean prend le feu dans le tiroir." aligné à gauche. On peut en trouver partout sauf après les didascalies.

Tapez le texte de l'action : *Le roi entre par le côté gauche* qui s'affiche aligné à gauche.

Comme vous êtes sur un élément **Action**, **Entrée** crée une **Action**, **Tab** crée un **PERSONNAGE**.

- Autant d'actions que vous voulez peuvent se suivre.
- Une **Action** qui suit un nom de personnage est considérée par Trelby comme une erreur, il faut utiliser une **DIDASCALIE**.
- Si ce que vous venez de frapper n'a pas le type **Action**, mettez votre souris

n'importe où sur la ligne, et faites apparaître avec le bouton droit la liste des types d'éléments.

4.4 Les personnages

Tapez le nom du personnage *Priam* qui s'affiche en CAPITALES et centré

Comme vous êtes sur un élément **PERSONNAGE**, **Entrée** crée une **RÉPLIQUE**, **Tab** crée une **DIDASCALIE**.

- Un nom de personnage ne peut pas être suivi d'une action.
- Si deux personnages disent simultanément la même chose, taper tous leurs noms sur la même ligne crée un personnage portant leurs deux noms, taper leurs noms sur des lignes successives est considéré par Trelby comme une erreur.

4.5 Les répliques

Ce que dit un personnage. Exemple: "Bien sûr, tu pourrais le faire. Mais si tu veux vivre au moins une minute de plus, tu devrais repenser ton point de vue.." indenté multilignes.

Tapez le texte de la réplique

Je suis le roi Priam, l'époux, poux de la Reine....

Comme vous êtes sur un élément **RÉPLIQUE**, **Entrée** crée un **PERSONNAGE**, **Tab** crée une **DIDASCALIE**.

- Un texte de réplique doit suivre un nom de personnage ou une didascalie.
- Si vous souhaitez aller à la ligne dans le corps de la réplique, tapez **Maj+Entrée**.
- Une ligne vide (insérée par deux appuis de **Maj+Entrée**) est considérée par Trelby comme une erreur.
- Si vous souhaitez insérer un espace insécable tapez **Maj + Espace** ou **Éditer / Insérer un espace insécable**.
- Si, par erreur, vous avez tapé **Entrée**, la suite du texte prendra l'aspect d'un nom de **PERSONNAGE**. Pour remédier à cette erreur, il suffit de se mettre au début de la partie mal affichée et de taper **Retour Arrière**, ou à la fin de la bonne et de taper **Suppr.**

4.6 Les répliques suivantes

Quand vous être sur un élément **PERSONNAGE**, dès que vous tapez le début d'un nom de personnage, une boîte de dialogue vous propose tous les noms de personnages existant déjà dans votre scénario, sauf si vous avez interdit la complémen-

tion assistée (cf 4.12).

4.7 Les didascalies

Les **DIDASCALIES** indiquent comment l'acteur doit dire la réplique suivante. Exemple: "(sérieusement)". On peut les mettre avant ou après le texte d'une réplique.

Si on vient de taper un nom de **PERSONNAGE**, **Tab** après son nom crée un saut de ligne et une paire de parenthèses entre lesquelles on tape le texte de la didascalie.

Si on vient de taper le texte d'une **RÉPLIQUE**, en tapant **Entrée**, qui crée une **ACTION** qu'on va transformer en **DIDASCALIE** : par le **bouton droit de la souris** Type d'élément et choisir **DIDASCALIE**.

Si on se trouve au début d'un élément **vide** **PERSONNAGE** ou **RÉPLIQUE**, il suffit de taper **)]** pour le transformer en didascalie : la parenthèse fermante est aussitôt ajoutée.

- Si la didascalie nécessite des retours à la ligne forcés, il faut utiliser **MAJ+En-trée**.
- Si on transforme une didascalie en un autre type d'élément :
si la didascalie contient du texte, les parenthèses sont maintenues.
si cette didascalie se réduit aux parenthèses, on obtient un élément vide.
- Si on transforme un élément non vide en didascalie, les parenthèses ne sont pas ajoutées automatiquement.

4.8 Les transitions

Il s'agit des éléments comme **FONDU**, **FONDU ENCHAÎNÉ...**

Créer un élément de n'importe quel type, **bouton droit de la souris** Type d'élément et choisir **TRANSITION**. Dès qu'on tape, une boîte de dialogue propose tous les noms de transitions préétablis et existant déjà dans le scénario, sauf si on l'a interdit. par **Scénario / Complémentation assistée**.

Le texte des transitions est transformé en majuscules et aligné à droite.

4.9 Les plans

Créer un élément de n'importe quel type, **bouton droit de la souris** Type d'élément et choisir **PLAN**. Taper un texte libre.

Le texte des plans est transformé en majuscules et aligné à gauche.

4.10 Les lieux

Les lieux définissant les scènes, il n'existe pas de marque distincte de ce type d'élément.

Lors des compte-rendus par lieux, bien évidemment sont regroupées toutes les ré-

pliques émises dans le même lieu quelle que soit la scène.

Cependant, par Scénario / Lieux, on peut créer des regroupements de lieux utiles pour les compte-rendus.

Commencer un élément par *INT.* ou *EXT.* le transforme automatiquement en **Scène** donc de fait en **Lieu**.

4.11 Les notes

On peut insérer partout sauf avant un élément **Réplique** des notes qui sont plutôt des aide-mémoire, affichées en italique sur fond coloré. Elles ne seront pas intégrées à la version PDF.

4.12 La complémentation assistée.

La complémentation assistée épargne de la frappe pour les éléments de type **Scène**, **Personnage** ou **Transition**, en produisant une liste des éléments du même type déjà présents dans le scénario.

Il faut l'avoir autorisée par **Scénario/Assistant de complémentation** ou **ALT+A / A**.

La liste des possibles apparaît dès qu'une lettre est tapée et évolue en fonction des lettres suivantes qu'on tape.

Pour obtenir la liste de tous les possibles, il suffit de taper **Espace**, ou n'importe quelle lettre et de l'effacer.

La liste est une liste de choix qu'on parcourt avec la souris ou les flèches de direction.

La simple sélection avec le souris et un clic restent sans effet ; il faut confirmer son choix :

Fin qui crée l'élément du nom choisi,

ou

Entrée qui crée l'élément du nom choisi et va à la ligne créant l'élément correspondant au type associé à la touche **Entrée** dans ce cas.

Échap abandonne la liste.

Il est possible de créer un nouveau nom d'élément à partir d'un ancien :

Supposons qu'il existe déjà un élément **PERSONNAGE**:

Sapeur Camember

Si, créant un Personnage je tape Sap, la boîte de dialogue me propose Sapeur Camember ; si je sélectionne ce personnage, je pourrai le transformer en

Sapeur Varuber

qui s'ajoutera à la liste des Personnages.

Par **Scénario/Assistant de complémentation** ou **ALT+ A / A**, on peut voir pour chaque type d'élément les choix existants, nuls par défaut pour les personnages et les

scènes, et préremplis pour les transitions. On peut interdire ou autoriser la complémentation assistée pour chaque type d'élément disponible.

4.13 Suppression de tous les éléments d'un même type.

Il est possible de supprimer tous les éléments d'un type donné par la commande Éditer / Éliminer des éléments ou Éditer / E ou ALT + E / E qui donne le choix du type d'élément à supprimer.

Il faut prendre garde que tous les éléments de ce type sont supprimés définitivement sans autre possibilité de récupération que le passage par Fichier / Retour à la version enregistrée. C'est pourquoi il est prudent d'enregistrer avant d'utiliser cette commande.

5 TRAVAILLER SUR UN SCÉNARIO

Un document illustré expose la majorité des étapes de création d'un scénario.

5.1 Créer

On crée un scénario par **Fichier / Nouveau** ou **CTRL + N**.

5.2 Ouvrir un scénario Créé par Trelby

Fichier / Ouvrir ou **ALT + F / O** ou **CTRL + O**.

5.3 Ouvrir un scénario créé par d'autres logiciels

Ouvrir un scénario dans un format autre que celui de Trelby est ce que le jargon appelle Importer. **Fichier / Importer** ou **ALT + F / I**

5.3.1 Texte avec mise en forme

Un fichier texte doit respecter ces contraintes :

- Contenir seulement le texte des éléments : Scènes, actions, personnages...
- Réserver pour chaque type d'élément tout le long du scénario une même colonne de début particulière à chacun, sauf **SCÈNE** et **ACTION** qui peuvent avoir la même.
- Ajouter une ligne vide après chaque élément.

Le plus simple est évidemment de se servir de la tabulation.

On trouvera, si besoin, dans les annexes, un fichier exemple.

5.3.2 Fichiers créés par le programme Celtx

Trelby importe les éléments qu'il connaît et transforme les autres en **ACTIONS**.

Toute mise en forme supplémentaire est ignorée.

5.3.3 Fichiers créés par la version 8 de Final Draft

Trelby importe les éléments qu'il connaît, y compris les notes, et transforme les autres en **ACTIONS**.

Toute mise en forme supplémentaire est ignorée.

5.4 Modifications

Toutes les modifications sont possibles comme dans n'importe quel traitement de textes.

Il est intéressant de pouvoir travailler simplement sur des scènes entières par **Éditer / Sélectionner la scène courante**, qui permettra de sélectionner la scène dans la-

quelle se trouve le curseur, de la copier, la déplacer, la supprimer sans en perdre aucun élément.

5.5 Caractères spéciaux

Outils / table des caractères ou **ALT + U / T** ouvre la table des caractères à partir de laquelle on peut insérer un caractère, encodé en ISO-8859-1 (c-à-d Latin-1).

5.6 Noms de personnes

Outils / Base de données des noms de personnages ou **ALT + U / B**.

- **Choisir une catégorie** dans la liste des catégories qui sont des origines géographiques, linguistiques, historiques...
- **ou toutes les catégories**
- **Chercher** est suivi
 - d'une zone de texte où saisir une partie de **Nom**, début, fin, intérieur du mot suivant le choix
 - d'un choix sur le **sexe** du nom

Le nom qu'on choisit est inséré dans le texte à la place du curseur en activant **In-sérer**.

5.7 Vérifications et corrections

Même si Trelby est tolérant à l'égard des erreurs, en ce sens que, après avoir prévenu de l'existence d'erreurs dans un scénario, il l'imprime conformément à ce qui a été tapé ou l'exporte avec ses erreurs, il peut être intéressant de localiser, identifier et corriger les erreurs.

La commande **Scénario / Rechercher l'erreur suivante** ou **MAJ + CTRL + F** identifie et décrit l'erreur qui se trouve après le curseur. Il faut, avant d'appeler de nouveau cette fonction, soit déplacer le curseur soit corriger l'erreur :

- Ligne vide ou **DIDASCALIE** réduite à (),
- Élément **PERSONNAGE** suivi d'autre chose qu'une **DIDASCALIE** ou une **RÉPLIQUE**.
- **DIDASCALIE** ailleurs qu'après un **PERSONNAGE** ou une **RÉPLIQUE**.
- **RÉPLIQUE** ailleurs qu'après un nom de **PERSONNAGE** ou une **DIDASCALIE**
- Diverses erreurs provenant de bugs dans le programme, qu'il faut corriger avant d'enregistrer sous peine de ne pas pouvoir recharger le scénario. Vous devriez nous signaler de telles erreurs dont le message se termine par (BUG).

Si vous n'arrivez pas à identifier l'erreur, il peut être utile d'afficher les marques de mise en forme par **Vue / Montrer la mise en forme** ou **ALT + V / M**. Des lignes verticales bleues indiquent les marges et la nature de la fin de ligne est indiquée en rouge :

- > une espace
- & rien
- | saut de ligne forcé
- . dernière ligne de l'élément

Si Trelby refuse d'importer un scénario parce qu'il contient une erreur non identifiée, il est possible de tenter de le corriger avec un éditeur de textes.

5.8 Orthographe

Trelby fournit un dictionnaire orthographique anglais global, mais il est possible de mettre en place un dictionnaire d'une autre langue, de l'adapter à ses besoins, ou de créer un dictionnaire du scénario.

Outils / Orthographe ou **ALT + U / O** lance la correction orthographique à partir du point d'insertion matérialisé par le carré bleu.

Tout mot du scénario absent du dictionnaire est affiché sur un fond rouge et ouvre une boîte de dialogue où les options :

- **Mot non trouvé, tapez le mot juste** suivie d'une zone de saisie permet une correction manuelle à confirmer soit par la touche **Entrée** soit par le bouton **et remplacer**.
- **ou ignorer** laisse le mot en l'état sans modifier les dictionnaires.
- **Ajouter le mot non trouvé au dictionnaire du scénario** ajoute le mot au dictionnaire du scénario, qui est intégré au fichier du scénario et qu'on pourra retrouver par **Scénario / Mots particuliers du scénario**.
- **Ajouter le mot non trouvé au dictionnaire commun** ajoute le mot au dictionnaire global ; on pourra le retrouver par **Fichier / Préférences globales / Dictionnaire de correction orthographique**.
- **Suggérer un remplaçant** ouvre un fenêtre proposant un maximum de cinq mots parmi lesquels on peut choisir le mot correct qu'un **double-clic** ou la touche **Entrée** reporte dans la zone **Mot non trouvé** d'où la touche **Entrée** ou le bouton **et remplace** le substitue dans le texte au mot fautif. On peut encore à ce moment-là activer efficacement toutes les options.
- Les mots semblables étant, principalement pour des raisons de rapidité, des mots dont les deux premières lettres sont les mêmes que celles du mot fautif, pour le mot frappé *éditoir* on se verra proposer *édition* entre autres, mais pour *dédition* on n'aura le choix qu'entre des mots commençant par *dé*. Il faudra donc se fier à sa vue pour traquer les coquilles à l'initiale.
- Le remplaçant prend tous les attributs, en particulier la casse, du remplacé.

5.9 Chercher et remplacer

Editer / Rechercher et remplacer ou **ALT + E / R** ou **CTRL + F**.

La boîte de dialogue permet d'entrer le mot à chercher, son remplaçant éventuel avec les options classiques :

- chercher *travail* par **Mots entiers** trouvera *travail* et pas *travailleur*. Si vous cherchez une suite de mots par cette option, un nombre d'espaces intérieurs différent risque d'en omettre certains.
- chercher *Travail* avec **Respect de la casse** trouvera *Travail* et pas *travail*
- **Direction** permet de définir le sens de la recherche, sachant que, quel qu'il soit, lorsque Trelby arrivera à une extrémité du scénario, il proposera de repartir de l'autre extrémité.
- **Choix supplémentaires** permet de choisir à quel type d'éléments on restreint la recherche, tous par défaut.

L'option Remplacer a les mêmes options

- **Respect de la casse** *Travail* par *boulot* remplacera *Travail* par *boulot*, et pas *travail*.

Son fonctionnement est un peu particulier, car il faut d'abord activer **Trouver le suivant**, vérifier visuellement que le mot sur fond rouge est le bon, activer **Remplacer** ; Les occurrences suivantes du mot cherché sont trouvées automatiquement, et les remplacements visibles au fur à mesure, sauf le dernier qui n'apparaît qu'après avoir accepté ou refusé de repartir du début ou de la fin du texte..

La touche **Entrée** activée après le mot à chercher ou après le remplaçant équivaut à activer **Trouver le suivant**.

Une méthode simple pour remplacer une partie des occurrences est de lancer l'opération par **Trouver le suivant**, puis de se servir de la touche **R** pour remplacer l'occurrence trouvée ou de la touche **F** pour passer à la suivante.

5.10 Vue

Trelby propose deux vues permettant un travail effectif sur le scénario en cours, la vue **TRAVAIL** et la vue **APERÇU DU RÉSULTAT**, et deux vues procurant une idée de l'aspect général du scénario, les **VUES D'ENSEMBLE**.

5.10.1 Vue de Travail

Vues / Travail ou **ALT + V / T**

Ce mode est le plus rapide et affiche le texte en continu, avec une ligne pour indiquer les sauts de pages naturels qui résultent de la seule saisie, et une ligne les sauts de page calculés qui résultent de l'application des règles de mise en forme des actions et des répliques.

On y voit seulement le texte brut du scénario sur lequel on travaille, les éléments dans une mise en forme voisine, aux sauts de page près, de la présentation finale.

L'option qui permet de voir les marques de mise en forme n'apporte, à mon sens, pas grand chose.

5.10.2 Aperçu du résultat

Ce mode produit une image très fidèle du résultat qu'on imprimera : pages de titre, titres courants, indications de suite, saut de pages.

5.10.3 Vue Côte à côte

Traduction mot à mot car fonction non disponible sur mon matériel

« Le mode côte à côte montre plusieurs pages côte à côte, autant qu'il en tient sur votre écran. Il faut disposer d'un écran à la résolution élevée (*supérieure à 1280x1024 pixels, MBBS*) et/ou recourir à des fontes de petite taille pour que plus d'une page loge à la fois sur l'écran. Sinon il donne le même résultat que le mode aperçu.

Comme dans ce mode, une page entière loge verticalement sur l'écran, les touches **Page Haut** et **Page Bas** ont un résultat différent. »

5.10.4 Vue d'ensemble

Il existe deux modes de vue d'ensemble, l'un utilise un pixel par caractère, l'autre quatre. On ne peut pas modifier le scénario. « Ils seront utiles quand on aura mis en place des fonctions d'édition montrant les différentes révisions. »

5.10.5 Plein écran

La touche **F11** met l'affichage en plein écran.

Quand on est en plein écran, la touche **F11** ou cet icône,  en haut à gauche, quitte le plein écran.

5.11 Enregistrement

5.11.1 Au format de Trelby

Comme attendu, il existe deux commandes pour enregistrer son travail :

enregistrer **Fichier / Enregistrer** ou **CTRL + S**

- lorsqu'il s'agit d'un nouveau scénario, cette commande se comporte comme **enregistrer sous**. Il vaut mieux choisir un autre endroit que l'endroit par défaut, sous Unix /usr/share/trelby !!!

lorsqu'il s'agit d'un scénario qu'on a ouvert, elle remplace l'ancienne version par la nouvelle.

- enregistrer sous **Fichier / Enregistrer sous**, ou **MAJ + CTRL + S** permet de changer, le nom, le lieu de l'enregistrement.

5.11.2 Dans d'autres formats

Il s'agit de ce que jargon appelle des exportations.

Toutes les exportations préviennent de l'existence d'erreurs que l'on peut repérer par **Scénario / Trouver l'erreur Suivante** ou **MAJ + CTRL + F** qui opèrent à partir de la position du curseur.

5.11.2.1 Au format PDF :

Le fichier créé est identique à celui créé par **Fichier / Imprimer**, mais le fichier résultant n'est pas ouvert automatiquement.

5.11.2.2 Format texte avec mise en forme

L'encodage des caractères est ISO-8859. Les indentations, ou décalages, sont matérialisées par des espaces, les pages de titre et le titre courant disparaissent. Une ligne peut être consacrée au numéro de page. Suppose un éditeur de textes capable de lire correctement cet encodage, ce qui n'est pas le cas, par exemple, de Open Office © sous Unix.

5.11.2.3 Format RTF

Pas de problème d'encodage.

Le fichier créé ressemble au résultat PDF, mais, dans Open Office ©, tout est en italique. Il faut intervenir sur la feuille de style associée, de préférence après une sauvegarde au format ODT.

5.11.2.4 Format HTML

On perd le titre courant et les numéros de pages.

5.11.2.5 Format Final Draft XML (.fdx)

Non testé.

5.12 Revenir en arrière.

Trelby ne possède pas de moyen natif de revenir sur une erreur.

On peut cependant,

- Si on a coupé un texte par erreur, le coller avant d'avoir fait un autre couper ou un copier.
- Si on a collé un texte par erreur, il faut le couper.
- Si on a fractionné le texte d'un élément de telle sorte que les deux parties sont de types différents, il suffit de supprimer le ou les caractères intermédiaires pour restaurer la situation.

Si on ne voit pas de solution, il reste la commande **Fichier / Retour à la version enregistrée** ou **ALT + F / Retour à la version enregistrée**.

Comme cette commande commence par l'exécution automatique de la commande **Fichier / Quitter**, il faut confirmer par **Oui** qu'on veut quitter sans enregistrer les changements.

Il peut être plus prudent d'enregistrer le scénario insatisfaisant sous un autre nom,

d'ouvrir la version enregistrée et de comparer les deux pour se décider.

5.13 Comparer des scénarios

Outils / Comparer des scénarios ou **ALT + U / C**.

Il faut avoir deux scénarios ouverts, en général deux versions du même.

La boîte de dialogue

- **Comparer ce scénario** : la liste alphabétique des scénarios ; il est conseillé de prendre le plus ancien.
- **à** : la liste alphabétique des scénarios ; il est conseillé de prendre le plus récent.
- Avec les mêmes préférences : à cocher si les deux scénarios sont mis en forme de façon différente ; sinon la presque totalité paraîtrait changée.

Le fichier PDF résultant contient :

- en rouge les lignes supprimées ;
- en vert les lignes ajoutées ;
- en blanc, pour montrer le contexte, les lignes inchangées ;
- une ligne inférieure jaune indique les changements dans la ligne au-dessus quand elle ne fait qu'une ligne d'écran.

La ligne correspond à l'ensemble de l'élément jusqu'au saut de ligne de changement d'élément.

5.14 Impression

Toutes les impressions possibles depuis Trelby passent par la création de fichiers au format PDF.

5.15 Compte-rendus

Tous les comptes rendus se font en créant des fichiers temporaires aussitôt affichés par le visualiseur PDF par défaut de la machine sur laquelle on travaille. Ces fichiers, situés dans le répertoire temporaire, peuvent être enregistrés par le visualiseur à l'endroit désiré par l'opérateur, encore que certaines versions d'Acroread® soient assez chatouilleuses sur ce point.

5.15.1 Compte-rendu de l'ensemble du scénario

Compte rendu : Ensemble du scénario ou **ALT + C / E**

Le compte-rendu de l'ensemble du scénario présente sur une page PDF produite sans intermédiaire:

- Le nombre total de lignes du scénario, le nombre total de lignes de chaque type d'élément, et son pourcentage,

- Le pourcentage de scènes commençant par INT ou EXT,
- La longueur des scènes maximale et moyenne en lignes.
- La longueur des actions maximale et moyenne en lignes.
- Le nombre de personnages qui parlent.

5.15.2 Compte-rendu par scène

Compte-rendus / Par scène ou **ALT + C / S**

Le compte-rendu par scène après avoir demandé s'il faut inclure de l'information sur les personnages (speakers), présente une page PDF avec pour chaque scène, :

- le numéro de la scène ;
- le nom de la scène ;
- le nombre total de lignes de la scène ;
- le pourcentage de lignes d'action ;
- le nombre de pages où cette scène apparaît ;
- en option la liste des personnages qui y parlent et leur nombre de lignes.

5.15.3 Compte-rendu par lieu

Compte rendus : par lieu ou **ALT + C / L**

Le compte-rendu par lieu ressemble à celui par scène, en regroupant les scènes qui se déroulent dans le même lieu. Pour chaque lieu :

- liste des scènes se passant dans ce lieu avec pour chacune son pourcentage de lignes dans ce lieu;
- le nombre total de lignes du lieu ;
- le pourcentage de lignes d'action du lieu ;
- le pourcentage de lignes de ce lieu par rapport au total du scénario ;
- le nombre de scènes se passant dans ce lieu ;
- en option la liste des personnages qui y parlent et leur nombre de lignes.
- 🟢 Si vous ne désignez pas toujours le même lieu de la même manière, par exemple : **INT. MOTEL CHAMBRE LE MATIN, INT. MOTEL CHAMBRE LE SOIR, INT. MOTEL CHAMBRE LE LENDEMAIN**, et que vous désirez que ces lieux soient traités comme un seul lieu, Il faut les regrouper au préalable par **Scénario / Lieux** ou **ALT + A / L**.

5.15.3.1 Regrouper des lieux

Scénario / Lieux ou **ALT + A / L**.

La partie basse de la boîte de dialogue montre toutes les scènes qui n'appartiennent à aucun regroupement, la partie haute montre les regroupements déjà définis.

- Créer un premier regroupement

Sélectionner dans la liste du bas, les scènes à regrouper par les méthodes habituelles de sélection / extension :

CTRL + Clic pour des éléments non contigus

Clic et **Maj + Clic** pour le premier et le dernier d'une série d'éléments contigus.

Cliquer **Ajouter**

Les scènes sélectionnées sont transportées dans la liste du haut suivies d'une ligne de tirets qui indique la fin du regroupement.

- Créer de nouveaux regroupements

Sélectionner d'abord une ligne tiretée dans la zone Regroupements, puis sélectionner les scènes à ajouter au regroupement qui va être créé et cliquer **Ajouter**. On a une nouvelle série terminée par une ligne de tirets.

- Ajouter une scène à un regroupement existant

Sélectionner d'abord une scène du regroupement voulu dans la zone Regroupements, puis sélectionner les scènes et cliquer Ajouter.

Le bouton **Supprimer** supprime de la zone Regroupements les scènes sélectionnées.

5.15.4 Compte-rendu par personnage

Compte-rendus / par personnage ou **ALT + C / P**

On peut choisir quels personnages sont inclus dans le compte-rendu et quelles informations donner pour chaque personnage.

Information de base

- Nombre total de répliques ;
- Nombre total de lignes ;
- Pourcentage de lignes de répliques où ce personnage parle ;
- Nombre moyen de lignes par réplique ;
- Nombre moyen de mots par réplique ;
- Nombre moyen de caractères par mot.

Liste des pages

- Nombre de pages où ce personnage parle et liste de ces pages.

Liste des lieux

- Liste de tous les lieux où ce personnage parle précédés du nombre de lignes pour chaque lieu.

5.15.5 Tableau de répartition des textes

Compte-rendus / Répartition des textes ou **ALT + C / R**

On décide si on veut voir sur ce tableau les personnages qui ont moins de 10 lignes de texte.

On choisit un ou plusieurs critères de classement qui produiront une page par

classement choisi.

Le résultat est un tableau dont l'axe horizontal est celui des scènes, et l'axe vertical celui des personnages classés suivant le critère qu'on a choisi.

Sur l'axe des scènes, un diagramme montre, pour chaque scène, la répartition de l'action, des répliques, des personnages et du reste. On y voit aisément les fluctuations de l'action, les scènes principales de divers points de vue : scènes d'action, scènes d'opposition verbale...

Sur un fond alternant, pour le confort visuel, lignes blanches et lignes grisées, en face de chaque personnage, les répliques sont représentées par des barres noires dont la hauteur est proportionnelle à leur nombre de lignes. Il est ainsi très facile de repérer les longs monologues.

Grâce à ce tableau, on voit d'un coup d'œil si le second rôle disparaît pendant cinquante pages ou si le méchant arrive trop tard, ou qui parle avec qui...

5.16 Résultat imprimable

Le résultat imprimable est enregistré dans un fichier PDF de votre choix avec une mise en forme très proche de celle qu'on a à l'écran en vue Résultat, enrichie de pages de titres, de titres courants, de numéros de page, de filigranes.

5.16.1 Pages de titres

Scénario / Pages de titres ou **ALT +A / Pages de titres**

Le nombre de pages de titres est illimité.

En haut de la fenêtre les boutons de manipulation des pages de titres:

Ajouter : une page de titre ;

Supprimer : la page de titre courante ;

Permuter : la page courante et la suivante ;

Suivante : passer à la page suivante.

La boîte **Textes** montre tous les textes qui seront affichés sur cette page.

Ajouter ajoute une ligne de texte,

Supprimer supprime la ligne sélectionnée.

Sur la droite on a un aperçu du résultat avec le texte sélectionné en rouge.

En-dessous, une zone **Texte** où on peut modifier le texte sélectionné.

Les alignements :

- au centre,
- à gauche : peut être affecté d'un décalage horizontal par rapport à la marge,
- à droite : peut être affecté d'un décalage horizontal par rapport à la marge.

La police, sa taille, et les attributs **Bold** : Gras, **Italic** : Italique, **Underlined** : Souligné.

Aperçu avant impression produit un fichier PDF temporaire.

- Pour incorporer ces pages de titres au scénario actif, Il faut activer **Valider**.

5.16.2 Titre courant

Le titre courant consiste en des lignes, cinq au maximum, affichées automatiquement en haut de chaque page du scénario, à l'exception des pages de titre. Sachant que vous pouvez mettre sur chaque ligne un texte à gauche, un à droite et un au milieu, les possibilités sont largement suffisantes. Mais, contrairement aux traitements de textes, Trelby ne permet pas de différencier pages paires et pages impaires.

Par défaut, il affiche le numéro de page à droite suivi d'un point.

Les reproductions d'écran ci-dessous reproduisent toute la largeur de la page et partent de son bord supérieur.

Pour modifier le titre courant, il faut aller dans **Scénario/Titre courant** ou **ALT + N / T**

Si on veut seulement le numéro de page, on laisse les choses en l'état, modifiant seulement l'alignement ou en effaçant dans la zone **texte** le point après {PAGE} qui sera remplacé par le numéro de page.

42.

Mindy fuit le dinosaure, mais se prend le pied dans le cordon
d'alimentation. Le rapace se rapproche lentement d'elle.

Illustration 1: titre courant standard

Si on veut mettre un texte sur la même ligne que le numéro de page, on clique **Ajouter**, on clique le texte dans la zone **Mots ou textes**, on le modifie dans **texte**, et on en précise l'**alignement** et on le laisse en ligne 1.

Mon scénario

42.

Mindy fuit le dinosaure, mais se prend le pied dans le cordon
d'alimentation. Le rapace se rapproche lentement d'elle.

Illustration 2: titre courant avec texte

ou

à gauche

42.

à droite

Mindy fuit le dinosaure, mais se prend le pied dans le cordon
d'alimentation. Le rapace se rapproche lentement d'elle.

Illustration 3: titre courant avec deux textes

Si on veut le texte sur une ligne différente de celle du numéro de pages, il faut modifier **Numéro de lignes de cet élément**. L'ordre des éléments dans la fenêtre du haut

reste l'ordre de leur création. Dès lors, chaque ligne pourra être mise en forme indépendamment.

- Par conséquent, si deux éléments qu'on souhaitait sur deux lignes différentes sont affichés sur la même ligne, il faut vérifier leurs numéros de lignes.

Pour chaque texte, on précise :

- la ligne sur laquelle il s'affiche,
- son alignement : à gauche, centré, à droite,
- ses attributs de caractères : gras, italique, souligné,
- son décalage en caractères :

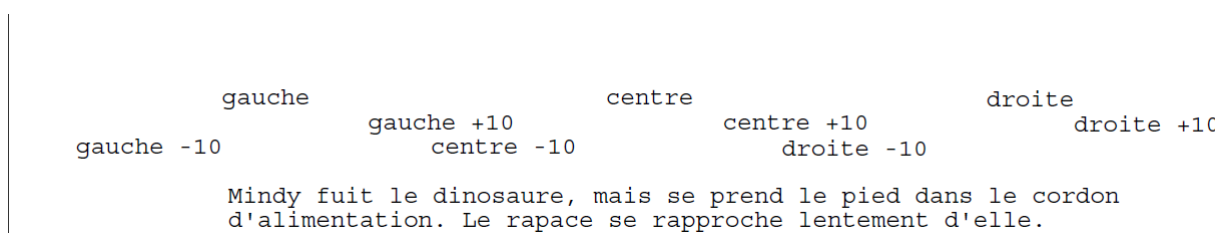


Illustration 4: titre courant : effet des décalages

Le bouton **Aperçu avant Impression** affiche une page contenant un texte d'exemple et le titre courant que vous avez défini, le bouton **Appliquer** montre à l'écran l'effet de vos choix sur l'aspect de votre scénario, en particulier sur la pagination, mais il vaut mieux être passé auparavant en **Vue Aperçu du résultat**, le bouton **Valider** enregistre ces choix.

- Si vous vous apercevez que vous avez fait une erreur et créé une ligne de texte de trop, **n'effacez pas le texte**, car le résultat serait l'affichage d'une ligne vide, mais cliquez **Valider** et reprenez au début : vous pourrez alors supprimer la ligne par le bouton **Supprimer**, **Valider** après chaque suppression et reprenez. En effet, contrairement à ce que dit la documentation d'origine, le bouton **Supprimer** n'est disponible que lorsqu'on ouvre cette boîte de dialogue et ne permet qu'une seule suppression.

5.16.3 Filigranes

On peut créer des fichiers PDF filigranés personnalisés pour indiquer aux personnes auxquelles on les confie qu'ils sont destinés à être lus par eux seuls et ne doivent pas être redistribués, ou en précisant pour chacun une indication de lecture particulière. Ces filigranes, en gris clair, sont imprimés sur la diagonale de chaque page

Cette fonction s'applique au scénario situé dans l'onglet actif.

Outils / Sortie PDF avec filigrane ou **ALT+ A /S**.

- Le **RÉPERTOIRE** demandé est celui dans lequel seront enregistrés les fichiers PDF filigranés contenant le texte du scénario.
- La **PARTIE COMMUNE** du nom du fichier filigrané est par défaut le nom sous lequel a été enregistré le scénario; elle peut être remplacée par tout texte à votre convenance.
- La **TAILLE** des caractères du filigrane est à votre choix.
- Le **FILIGRANE COMMUN** sera présent dans tous les fichiers.
- La zone de texte **FILIGRANES (CHAQUE LIGNE POUR UN FICHIER DIFFÉRENT)** doit contenir une ligne de filigranes pour chaque fichier PDF différent qu'on souhaite produire ; son nom sera constitué du préfixe relié par un tiret au texte de son filigrane ; de plus, des tirets remplacent les espaces, ce qui assure la compatibilité avec des systèmes qui n'acceptent pas d'espace dans un nom de fichier.

Exemple

Avec un scénario nommé `Mission_impossible`, en laissant le préfixe par défaut, avoir indiqué comme filigrane commun `Confidentiel défense auto-destruction dans 30 secondes`, et les textes :

`Claire : Barbara`

`Arthur : la voix du message`

on obtiendra deux fichiers Pdf nommés :

`Mission_impossible-Claire--Barbara.pdf`

`Mission_impossible-Arthur--la-voix-du-message.pdf`

6 AIDE

6.1 Liste des commandes et des touches associées

SOS / Touches et commandes

Ouvre une fenêtre montrant toutes les commandes et les touches associées. cette fenêtre peut être enregistrée au format HTML par son menu Fichier.

6.2 Le manuel

SOS / Le manuel

Ouvre la version HTML de ce document.

6.3 À propos

Affiche l'image d'accueil.

7 PRÉFÉRENCES GLOBALES

Fichier / Préférences globales ou **ALT + F / P**

Les préférences globales modifient le fonctionnement de Trelby lors d'une séance et des suivantes pour tous les scénarios qui y sont ouverts. Dépendant de la plateforme, elles ne peuvent être échangées entre Windows et Linux ; même l'échange entre deux machines sous des plateformes identiques peut procurer quelques surprises, si les fontes PDF portent des noms différents, si le visualiseur PDF n'est pas le même, etc.

Le bouton **Appliquer** permet de voir l'effet des changements alors que le bouton **Valider** les enregistre en les appliquant.

7.1 Couleurs

Seul l'affichage à l'écran est modifié.

La couleur de texte est par défaut la même pour tous les types d'éléments, mais on peut activer **Une couleur pour chaque type d'élément** pour les différencier aussi par la couleur, ce qui rend inopérant le choix fait pour **Couleur du Texte**.

7.2 Affichage

7.2.1 Dans toutes les vues

On peut changer la taille des fontes utilisées à l'écran, mais il faut choisir pour **Gras**, *Italique* et **Gras Italique** une taille égale ou inférieure à celle de Normal,.

7.2.2 Vue de travail

Si l'interligne en pixels peut être modifié, ce changement n'affecte ni la vue Aperçu ni la sortie PDF.

Il existe en vue de travail deux types de sauts de pages, le saut de page en position ajustée, représenté par une ligne continue grise, résulte de l'application des règles définies dans les préférences du scénario sur les **ACTIONS** et les **RÉPLIQUES** orphelines (p. 38), et le saut de page primitif représenté par une ligne en pointillés.

Afficher les deux types de sauts de pages sert quand on souhaite réduire le nombre de pages d'un scénario achevé. Si on a un **PERSONNAGE**, une **DIDASCALIE** et une **RÉPLIQUE**, chacun d'une seule ligne, et que le saut de page primitif intervient après la **DIDASCALIE** alors que le saut de page ajusté est au-dessus du **PERSONNAGE**, on voit qu'il faut gagner une ligne au-dessus pour que ces trois lignes restent sur la page au lieu de passer à la suivante.

7.3 Éléments

On choisit, pour chaque type d'élément, le rôle que joueront les touches **Entrée** et **Tab**, suivant où elles sont tapées, rôle rappelé en haut à droite de l'écran.

- À la fin d'un élément du type sélectionné, **Tab** ou **Entrée** créent le type d'élément qu'on a défini.
- Avant ou à l'intérieur d'un élément du type sélectionné, **Tab** ou **Maj+Tab** transforment l'élément en élément du type qu'on a défini.

7.4 Clavier

On peut changer les raccourcis au clavier de toutes les commandes. Seules les touches **Entrée** et **Tab** qui font partie de la conception du logiciel ne peuvent pas être réaffectées.

Une zone de texte signale l'existence éventuelle de conflits d'affectation. Pour les résoudre, le plus simple est, si par exemple on veut affecter CTRL + O à autre chose que OpenScript de supprimer d'abord cette affectation.

Il pourrait être de quelque utilité de consulter préalablement la table des associations qui en fournit une vue d'ensemble imprimable : **SOS / Touches et commandes**

7.5 Divers

7.5.1 Répertoire par défaut

On peut modifier le répertoire où, par **Fichier / Ouvrir**, on ouvre les fichiers au lancement du programme. Dans la suite de la même session, le répertoire par défaut sera celui où se trouve le premier fichier ouvert.

7.5.2 Visualiseur de fichiers PDF

On peut préciser le programme qu'on veut utiliser pour visualiser les fichiers PDF, aussi bien les impressions que les compte-rendus.

Sous Windows c'est habituellement Adobe Acrobat dont le chemin ressemble à "C:\Program fichiers\Adobe\Acrobat 7.0\Reader\AcroRd32.exe".

Sous Linux aussi, on peut utiliser Adobe Acrobat dont le chemin ressemble à "/usr/local/Adobe/Acrobat7.0/bin/acroread".

On peut utiliser d'autres visualiseurs PDF, mais si, comme avec epdfview, rien ne se produit, il faut tenter de vider **Arguments** -tempfile

7.5.3 Majuscule automatique au début des phrases.

Cette fonction met en majuscule le premier mot de la phrase : première lettre d'une action, d'une réplique, lettre qui suit ., ? ! suivi d'une espace :

Si cette fonction met en majuscule une lettre que vous voulez garder en minus-

cules, tapez la lettre suivante et remplacez la majuscule par une minuscule.

7.5.4 Transformation automatique du i isolé en I.

Les i minuscules isolés sont remplacés par des I majuscules, comme il se doit pour le pronom anglais de la première personne.

7.5.5 À l'ouverture d'un scénario, se placer à la dernière position enregistrée

Le curseur se trouvera à l'endroit où il était lors de la fermeture du scénario.

7.5.6 Recentrer l'écran lors d'un défilement

Lorsque le curseur est en bas de l'écran et qu'on active Flèche bas, le déplacement usuel d'une ligne vers le bas est remplacé par un déplacement tel que le curseur se trouve au centre de l'écran

7.5.7 Le texte tapé remplace le texte sélectionné

Par défaut, le texte tapé s'insère à l'endroit où se trouve le curseur en fin de sélection. Choisir de remplacer peut poser des problèmes en cas d'erreur car il n'existe pas de fonction Annuler.

7.5.8 Tester les erreurs avant exportation, impression ou comparaison

Si le scénario comporte des erreurs, il peut être intéressant de le savoir, surtout avant d'imprimer. Une fausse manœuvre a pu, par exemple, changer le type d'un élément, on a ajouté par distraction des lignes vides...

Corriger les erreurs risque de modifier la pagination et il vaut mieux le faire avant d'imprimer qu'après.

Pour identifier les erreurs il est plus simple de partir du début du scénario et de passer par **Scénario / Trouver l'erreur suivante** discutée plus en détail en p. 19

7.5.9 Montrer l'écran d'accueil

Permet de décider combien de temps s'affiche l'écran d'accueil, voire pas du tout si on indique 0 s.

7.5.10 Pagination automatique

Définit l'intervalle entre deux repaginations automatiques. Cette fonction ne se déclenche que si le scénario a été modifié, mais on peut forcer une repagination par **Scénario / Forcer la repagination.**

Si la machine est très lente, il vaut mieux augmenter cet intervalle.

7.5.11 Demander confirmation de la suppression

On y définit le nombre de lignes à partir duquel la commande de suppression d'une sélection doit être confirmée.

On évite ainsi des suppressions importantes et irrécupérables.

7.5.12 Nombre de lignes à défiler par action sur la molette de la souris

Ne devrait pas demander d'explications.

7.5.13 Dictionnaire de correction orthographique

Fichier / Préférences / Dictionnaire de correction orthographique ou **ALT + F / P/D** permet de voir les mots qu'on a ajoutés au dictionnaire global.

Outils / Orthographe ou **ALT + U / O** lance la correction orthographique.

Scénario / Mots particuliers au scénario ou **ALT + A / M** permet de voir les mots qu'on a ajoutés au dictionnaire du scénario.

8 PARTICULARITÉS D'UN SCÉNARIO

Les pages de titre, le titre courant, le réglage de la complémentation assistée sont spécifiques d'un scénario et sont enregistrés avec lui. Leur emploi est détaillé en p. 28.

Si vous souhaitez créer un gabarit, parce que vos informations personnelles sur la page de titre sont toujours les mêmes ou parce que vous écrivez plusieurs épisodes de la même série, il suffit de créer un scénario vide, de créer ces éléments par le menu Scénario, d'enregistrer le scénario par exemple sous *gabarit*. Par la suite, vous ouvrirez le fichier *gabarit.trelby*, l'enregistrerez sous le nom réel du scénario et travaillerez.

Les paramètres de mise en forme de scénarios modifient instantanément la mise en forme du scénario actif. Si on travaille simultanément sur plusieurs scénarios, chacun peut être mis en forme séparément.

Indépendants de la plateforme, ils garantissent une présentation constante du scénario.

Modifications par **Scénario / Préférences du scénario/ Changer** ou **ALT + A / P / C**

Les paramètres sont enregistrés automatiquement avec le scénario actif.

Pour les utiliser pour un autre scénario, il faut les enregistrer :

Scénario / Préférences du scénario/ Enregistrer sous ou **ALT + A / P / E** ce qui crée un fichier d'extension *.conf* qu'on peut réutiliser par **Scénario / Préférences du scénario/ Ouvrir** ou **ALT + A / P / O**

8.1 Éléments

On sélectionne l'élément dont on veut modifier la présentation.

SCENE : SCÈNE, ACTION : ACTION, CHARACTER : PERSONNAGE, DIALOGUE : RÉPLIQUE, PARENTHETICAL : DIDASCALIE, SHOT : PLAN, TRANSITION : TRANSITION ; ACT BREAK : CHANGEMENT D'ACTE .

8.1.1 Style des caractères

Deux zones, l'une consacrée à l'écran, l'autre aux sorties PDF permettent de choisir le style des caractères :

Caps : Capitales, **Bold** : Gras, **Italic** : Italique, **Underlined** : souligné

8.1.2 Espacements

L'espacement au-dessus d'un élément est la portion de hauteur de ligne ajoutée au-dessus ; c'est pourquoi 10 signifie ajouter 1 ligne, 15 ajouter 1,5 ligne, 2 ajouter 2 lignes.

L'interligne d'un élément est la portion de hauteur de ligne entre deux lignes de texte; c'est pourquoi 10 signifie ajouter 1 ligne, 15 ajouter 1,5 ligne, 2 ajouter 2 lignes.

8.1.3 Retraits

Le retrait est l'espacement de toutes les lignes d'un élément à partir de la marge gauche, exprimé en nombre de caractères, sachant que, avec une fonte de 12 points, 10 caractères valent un pouce ou 2,54 cm.

La largeur est le nombre de caractères d'une ligne de texte de cet élément.

Avec du A4, des marges de gauche et de droite à 2,54 cm, et une fonte de 12 points, on peut aller sans dommages jusqu'à 60 caractères.

Il n'existe aucun contrôle de cohérence entre les valeurs des marges, la longueur des lignes et la largeur de page, ce qui permet de déclarer des longueurs qui sortent de la page mais, le résultat étant aussitôt visible, il est facile de trouver des valeurs satisfaisantes.

8.1.4 Mise en forme

8.1.5 Orphelines

Les orphelines traitées sont les actions et les répliques dont le texte est partagé par un saut de page.

On décide pour chacun de ces deux types d'éléments combien de lignes le saut de page doit laisser ensemble en bas de page. Le saut de page sera déplacé vers le haut si nécessaire.

8.1.6 Taille des caractères

Il vaut mieux ne pas changer la valeur qui, par défaut, est 12 points : les résultats de changements sont peu descriptibles et rarement conformes au résultat espéré.

8.1.7 Indication qu'une scène est à suivre

Cocher ce bouton et indiquer un décalage horizontal pour que les abréviations saisies suivant la méthode indiquée en p.41 s'affichent.

8.1.8 Inclure les numéros de scènes

Affiche le numéro de scène en haut de page. Les auteurs considèrent que cette option est à éviter pour le résultat final, où elle est d'un esthétisme discutable.

Afficher les numéros de lignes.

A servi aux auteurs pour la mise au point. Peut servir si on a des problèmes d'impression.

8.2 Papier

Deux formats prédéfinis : A4 (21 cm x 29,7 cm) et Letter (21,59 cm x 27,94 cm) seulement en mode portrait pour lesquels les indications de largeur et de hauteur affichées en grisé n'ont pas de sens. Un format **Custom** permettant de préciser sur les champs **hauteur** et **largeur** les dimensions du papier utilisé.

Plus bas se trouve le réglage des quatre marges soit en millimètres soit en pouces, les deux étant synchronisés, et on voit le nombre de lignes utilisables.

8.3 Options PDF

8.3.1 Ajouter une table des matières

La liste toutes les scènes accompagnera le fichier PDF ; elle ne sera pas imprimée, mais facilite la navigation d'une scène à l'autre dans le visualiseur PDF.

8.3.2 Montrer la table des matières à l'ouverture du fichier PDF

La table des matières sera affichée en même temps que le texte, dans un onglet séparé.

8.3.3 Ouvrir le fichier PDF sur la page active

Lors de l'ouverture du fichier PDF produit par **Fichier / Imprimer**, le visualiseur montrera la page active.

Certains visualiseurs PDF n'acceptent pas cette commande.

Le fichier PDF produit par **Fichier / Exporter** n'incluant pas cette commande, si on veut un fichier PDF permanent qui ouvre sur une page déterminée, il faut passer par **Fichier / Imprimer** et enregistrer le fichier produit, si le visualiseur PDF le permet.

8.3.4 Notes

Ne pas incorporer les notes exclut les notes du fichier PDF produit.

Si on les inclut, on a le choix de **Encadrer les notes**.

8.3.5 Montrer les pages

Trace un rectangle montrant la position des marges. Il peut être considéré comme un élément de débogage, mais peut servir à élucider certains problèmes d'impression.

8.4 Fontes PDF

Trelby utilise par défaut les fontes PDF Courier, standard et présentes partout. Il est fortement recommandé de laisser les choses en l'état sauf si on a de bonnes raisons de changer.

La fonte choisie doit être à pas fixe et de mêmes taille et chasse que les fontes

Courier, sinon on aura des chevauchements de caractères dans la sortie.

Les fontes trouvées ici ou là sur Internet sont souvent imparfaites : noms irrespectueux des spécifications PDF, caractères manquants (il est très rare qu'elles contiennent plus que le jeu ASCII standard, elles n'ont parfois que les minuscules... ce qui les rend particulièrement inutilisables pour des langues accentuées : défauts que ne montre pas la phrase de test « Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume » ou son équivalent anglais « The quick brown fox jumps over the lazy dog ») et sont de mauvaise qualité. Aussi, si vous ressentez le besoin d'utiliser autre chose que les fontes Courier, utilisez au moins des fontes professionnelles créées par des gens qui savent ce qu'ils font.

8.4.1 Champ nom

Les fontes utilisées par un document PDF peuvent être identifiées seulement par leur nom ; dans ce cas, si elles manquent sur la machine où sera lu le fichier elles seront remplacées par des fontes équivalentes pour un résultat qui risque de différer de celui qu'on attendait. Des noms possibles sont '*AndaleMono*', '*CourierNewPSMT*', et '*BitstreamVeraSansMono-Roman*'. Les noms sont quasi impossibles à deviner, mais on peut les connaître à partir d'une application comme Open office : Format / Caractère / Police.

8.4.2 Champ fichier

On peut identifier les fontes par leur nom de fichier et les embarquer, les incorporer au document lui-même, s'assurant par là un rendu constant. Le fichier résultant est nettement plus volumineux.

Si on désire embarquer une fonte, il faut saisir d'abord le nom du fichier à l'aide du bouton **Parcourir**.

Si le fichier contient une fonte utilisable, le nom de la fonte s'affichera automatiquement dans le **champ Nom**. Si les termes de la licence de cette fonte n'en permettent pas l'embarquement, on reçoit un avertissement.

8.4.3 Styles

Il y a quatre styles de fontes : Normal, Bold : Gras, Italic : Italique, Bold-Italic : Gras Italique, auxquels on peut assigner individuellement une fonte.

8.4.4 Note pour les utilisateurs de Windows :

*Microsoft, dans son infinie sagesse, a trouvé encore une autre façon d'entraver l'utilisation de ses ordinateurs. Quand on utilise le bouton **Parcourir** et qu'on se rend par exemple dans le répertoire C:\Windows\Fonts pour choisir un fichier de fonte TrueType, la liste des fichiers est correcte, mais on ne peut pas les sélectionner. On se demande ce qui se passe dans les réunions où de telles décisions sont prises*

chez Microsoft... « Pourquoi irait-on choisir un fichier de fontes à partir de la boîte de dialogue normale Ouvrir un fichier ? » « Ça, Bob, je ne sais pas, on pourrait interdire ça pour que les utilisateurs ne s'embrouillent pas ? » « Bonne idée, Jim, allons-y ! » (traduction du texte d'origine).

Pour résoudre ce problème, une fois dans le répertoire qui contient la fonte de votre choix, activez le champ nom du fichier, tapez le début du nom du fichier et une boîte de complémentation vous permettra de choisir le bon nom.

8.5 Abréviations

8.5.1 bas de page

insère le texte défini en bas de toute page contenant une scène qui continue sur la page suivante si on active **Scénario/ Préférences/Changer Mise en forme/Indication qu'une scène est à suivre**.

8.5.2 haut de page

insère le texte défini en haut de toute page contenant une scène qui commence sur la page précédente si on active **Scénario/ Préférences/Changer Mise en forme/Indication qu'une scène est à suivre**.

8.5.3 plus

insère le texte défini en bas de toute page contenant une réplique qui continue sur la page suivante si on active **Scénario/ Préférences/Changer Mise en forme/Indication qu'une scène est à suivre**.

8.5.4 suite de réplique

insère le texte défini en bas de toute page contenant une réplique qui commence sur la page précédente si on active **Scénario/ Préférences/Changer Mise en forme/Indication qu'une scène est à suivre**.

9 LANCEMENT EN LIGNE DE COMMANDE

Trelby peut être lancé en ligne de commande.

configuration standard :

```
trelby
```

configuration particulière :

```
trelby -conf chemin/nom_du_fichier_de_configuration.
```

en ouvrant un ou plusieurs scénarios en ajoutant :

```
chemin/scenario1 chemin/scenario2
```

10 MES AJOUTS

10.1 Ajout du fichier defs.py

J'ai ajouté un fichier `defs.py` qui contient autant de fonctions qu'il existe de modules comportant des messages, dont le nom est celui du module auxquels elles sont associées étendu par `_consts`, et une fonction `main_consts` associée à `trelby.fy`, et une fonction `general_const` pour des mots d'usage universel, mais ils sont en définitive peu nombreux, entre autres du fait des règles d'accord et d'ordre des mots.

10.1.1 Composition d'une fonction

Chaque fonction définit et retourne un dictionnaire python nommé `liste`, rangé en ordre alphabétique des clefs.

```
def util_consts() :
    liste = {
        'M_Clef_1' : "Le texte à afficher",
    }
    return liste
```

où le texte traduit est la partie entre les double quotes.

10.2 Modifications des modules d'origine

Dans le module correspondant

10.2.1 Encodage

j'ai ajouté un préluce expliquant ma contribution et indiquant l'encodage employé :

```
# -*- coding: iso-8859-1 -*-
```

que j'ai choisi car plusieurs modules d'origine spécifiaient déjà cet encodage.

10.2.2 Importation

ajout d'une ligne

```
from defs import nom_du_module_consts
```

ou

```
from defs import nom_du_module_consts, general_const
```

10.2.3 Création de variables

```
textes = nom_du_module_consts()
```

```
M_Nom_De_Variable = textes['M_Nom_De_Variable']
```

où le nom de variable et la clef sont identiques, toujours précédés de M_ pour éviter toute confusion avec des variables préexistantes, et construites à partir des textes initiaux.

10.2.4 Modification du code

Les seules parties du code qui sont modifiées sont les affectations de texte et les affichages. Quand le texte était un simple texte quoté, il est remplacé par le nom de la variable correspondante ; quand il s'agissait d'un texte inclus dans un format d'affichage, j'ai modifié le format, remplaçant par exemple :

```
« Texte %d » % 12 »
```

par

```
« %s %d » % (M_Texte, 12).
```

Je conclurai en précisant que mon niveau en Python m'a permis ces interventions et devrait me permettre de corriger les erreurs qu'il est possible qu'elles aient introduites, mais ne me permet ni de corriger une erreur dans le codage d'origine, ni d'ajouter une fonction.

11 DÉPANNAGE

11.1 Ralentissement

Quoique le programme fonctionne en général bien, il peut arriver, sur certaines machines aux ressources limitées qu'il soit trop lent pour être utilisable.

Essayez d'arrêter tous les programmes, y compris Trelby, et de redémarrer celui-ci. Si cette manipulation apporte une amélioration, prenez l'habitude de lancer Trelby en premier pour qu'il puisse se réserver les ressources nécessaires, essentiellement en mémoire vidéo, avant les autres programmes.

11.2 Certaines fonctions ne fonctionnent pas

Quoique la traduction ait été testée attentivement, des erreurs ont pu ne pas être repérées. On s'en apercevra si une boîte de dialogue n'apparaît pas, ou si une fonction reste inactive.

Si votre système permet des commandes en ligne, tapez :

```
python trelbyconst.py
```

refaites les mêmes opérations, et interrompez Trelby pour regarder la ligne de commande et transmettez-moi, même et surtout si vous n'y comprenez rien, le texte affiché.

Il peut s'agir, pour ceux qui connaissent Python, d'une définition manquante ou erronée dans defs.py, ou d'un désaccord de nom entre le module qui appelle defs.py et le contenu de la liste qu'il retourne.

11.3 Changement inopiné de nature d'un élément.

Vous avez actionné la touche **Entrée** à la fin d'une ligne de **RÉPLIQUE**, et vous avez créé un élément de type **PERSONNAGE**.

Il suffit de se mettre à la fin de la première partie de la réplique et d'effacer avec la touche **Supp**, ou au début de la suite et d'effacer avec la touche **Retour Arrière**.

11.4 Suppression de titres courants

Le bouton **SUPPRIMER** n'est actif qu'une fois à l'ouverture de la boîte de dialogue. Il faut donc, si besoin, **VALIDER**, puis rouvrir la boîte, **SUPPRIMER**...

Si deux éléments de titre courant qu'on souhaitait sur deux lignes différentes sont affichés sur la même ligne, il faut vérifier leurs numéros de lignes.

11.5 Scénario perdu

Sous Unix, il y a de bonnes chances qu'il se trouve dans /usr/share/trelby quand

vous le croyez dans votre répertoire personnel.

11.6 Le compte-rendu de l'ensemble du scénario

Rien ne se passe.

Cette commande crée une page PDF qui doit s'afficher dans le visualiseur PDF de votre machine. Elle ne donne aucun message à l'écran, ni en cas de succès, ni en cas d'erreur.

Il faut que le scénario contienne quelque chose., sinon on obtient un message d'erreur du visualiseur

Normalement, vous devriez trouver votre visualiseur ouvert.

La seule façon de comprendre ce qui se passe serait de lancer Trelby en ligne de commande et d'analyser les éventuels messages d'erreur.

11.7 Le visualiseur PDF ne se charge pas

Si, comme avec epdfview, rien ne se produit, il faut tenter de vider **Arguments** *-tempfile*.

Si vous pouvez lancer Trelby en ligne de commande, étudiez le message d'erreur :

```
CRITICAL **: Error parsing command line options: Option in-connue -tempFile
```

indique qu'il faut passer par le paramétrage et vider le Champ **Arguments**.

11.8 Trelby trouve une erreur inconnue

Et le fichier de scénario n'est pas chargé.

Trelby indique la ligne où il voit une erreur.

Ce fichier est un fichier au format texte entièrement décrit dans fileformat.txt et rapidement discuté au chapitre Format des fichiers p. 47.

On peut l'éditer avec n'importe quel éditeur de textes, Notepad, gedit, Bluefish.

Charger le fichier .trelby, l'enregistrer sous un autre nom.

Soit se servir du copier / coller par le presse-papiers du système pour créer un nouveau scénario, soit tenter de corriger l'erreur en travaillant toujours sur la même version du fichier.

12 FORMAT DES FICHIERS

« Le format de fichier des scénarios de Trelby est ouvert et documenté et nous encourageons des tiers à en incorporer le support à leurs programmes ou à écrire des utilitaires qui utilisent ce format d'une façon ou d'une autre. »

La connaissance du format des fichiers peut à juste titre sembler superflue, tant que tout va bien ; mais, lors d'un incident grave dû à une autre application, j'ai un jour produit une sauvegarde que Trelby ne parvenait pas à recharger. Évidemment, me dira Watson, si j'avais eu deux sauvegardes de mon travail... Mais je suis un peu cigale en ce domaine. Un bon éditeur de textes, comme Bluefish, le fichier fileformat.txt, le fichier .trelby et un peu de patience permirent une reconstitution assez rapide du travail.

- La première ligne est :

#Version x

où x est 1, 2 ou 3

- suivie depuis la version 2, des sections de configuration :

#Begin-nom_de_section

clef:valeur

#End-nom_de_section

#Begin-Auto-Completion

#End-Auto-Completion

#Begin-Config

#End-Config

#Begin-Locations

#End-Locations

#Begin-Spell-Checker-Dict

#End-Spell-Checker-Dict

#Start-Script

Les clefs sont soit

- des textes simples comme :

FontSize:12

IncludeTOC:False

- des textes composés :

Margin/Bottom: 22,8

Margin/Left:

Margin/Right:

String/MoreDialogue:(MORE)

- des listes dont le premier élément est le nombre d'items de la liste, les suivants les items eux-mêmes :

Words:14

Words/1:ak

Words/2:aw

Words/3:comin'

AutoCompletion/Transition/Items:6

AutoCompletion/Transition/Items/1:CUT TO:

AutoCompletion/Transition/Items/2:DISSOLVE TO:

AutoCompletion/Transition/Items/3:FADE IN:

AutoCompletion/Transition/Items/4:FADE OUT

AutoCompletion/Transition/Items/5:FADE TO BLACK

AutoCompletion/Transition/Items/6:MATCH CUT TO:

Les valeurs sont :

- des entiers
- des réels (nombres à virgule)
- des booléens : True | False
- des textes en ASCII codé en UTF-8

Le scénario lui-même chaque ligne commençant par l'identification du saut de ligne :

> une espace

& rien

| saut de ligne forcé

. dernière ligne de l'élément

suivie de l'identification de l'élément :

\ Titre de scène.

. Action.

_ Personnage.

: Réplique.

(Didascalie

/ Transition.

= Plan .

% Note.

Pour plus de détails, utilisez le fichier fileformat.txt dans le répertoire où est installé Trelby comme filtre de lecture du fichier d'exemple fourni.

S'il reste des points obscurs sur ce point, contactez-nous par courrier électronique.

Index des menus

Fichier.....	16
Enregistrer.....	16
Enregistrer sous.....	16
Importer.....	12
Nouveau.....	7
Ouvrir.....	12
Préférences globales.....	26
Préférences / Dictionnaire de correction orthographique.....	29
Retour à la version enregistrée.....	11
Éditer.....	5
Aller à la page.....	5
Aller à la scène.....	5
Coller.....	6
Coller le presse-papiers du système.....	6
Copier.....	6
Copier vers le presse-papiers du système.....	6
Couper.....	6
Éliminer des éléments.....	11
Rechercher et remplacer.....	14
Éditer / Sélectionner la scène courante.....	6
Édition / Tout sélectionner.....	6
Vue.....	15
Travail.....	15
Aperçu du résultat.....	16
Vue Côte à côte.....	16
Vue d'ensemble.....	16
Montrer la mise en forme.....	13
Scénario.....	16
Trouver l'erreur Suivante.....	16
Forcer la repagination.....	28
Lieux.....	9
Lieux.....	19
Mots particuliers au scénario.....	29
Pages de titres.....	21
Préférences du scénario.....	30

Titre courant.....	22
Assistant de complémentation.....	10
Compte-rendus.....	18
Ensemble du scénario.....	18
Par scène.....	18
Par lieu.....	19
Par personnage.....	20
Répartition des textes.....	20
Outils	
Table des caractères.....	13
Base de données des noms de personnages.....	13
Orthographe.....	14
Comparer des scénarios.....	17
SOS	
SOS / Touches et commandes	25
SOS / Le manuel.....	25

Index des touches

ALT+A_____	Menu scénario	
ALT+C_____	menu Compte-rendus	
ALT+E_____	Menu éditer	
ALT+F_____	Menu Fichier	
ALT+O_____	Menu SOS	
ALT+U_____	Menu Outils	
ALT+V_____	Menu Vue	
CTRL+A_____	aller à la page.....	5
CTRL+MAJ+A_	aller à une scène.....	5
CTRL+Bas___	scène suivante.....	5
CTRL+C_____	copier.....	6
CTRL+Début__	aller au début du scénario.....	5
CTRL+Espace_	aller en début de sélection.....	5
CTRL+Fin____	aller à la fin du scénario.....	5
CTRL+F_____	rechercher et remplacer.....	14
CTRL+MAJ+F_	trouver l'erreur suivante.....	16
CTRL+Haut___	scène précédente.....	5
CTRL+N_____	créer un scénario.....	7
CTRL+O_____	ouvrir un scénario.....	12
CTRL+S_____	enregistrer.....	16
CTRL+MAJ+S_	enregistrer sous.....	16
CTRL+MAJ+V_	coller le presse-papiers du système.....	6
CTRL+V_____	coller.....	6
CTRL+X_____	supprime la sélection.....	6
Entrée_____	crée un élément.....	27
Maj+Espace___	espace insécable	
Maj+Tab_____	change le type d'un élément.....	27
Tab_____	crée un élément ou en change le type.....	27

Table des matières

ou comment scénariser sans peine.....	1
Version 2.1.....	1
1 Introduction.....	9
2 L'écran.....	10
2.1 Fenêtre principale.....	10
2.1.1 Onglets des scénarios et des styles d'éléments.....	10
2.1.2 Zone principale de texte.....	10
3 Déplacements et sélections.....	11
3.1 Déplacements.....	11
3.1.1 Ligne.....	11
3.1.2 Page.....	11
3.1.3 Scène.....	11
3.1.4 Scénario.....	11
3.2 Sélectionner du texte.....	11
3.2.1 avec la souris	11
3.2.2 au clavier première méthode.....	11
3.2.3 au clavier autre méthode.....	11
3.3 Sélectionner une scène.....	12
3.4 Sélectionner tout.....	12
3.5 Désélection.....	12
3.6 Copier, Couper et Coller.....	12
3.6.1 Copier	12
3.6.1.1 à l'intérieur de Trelby.....	12
3.6.1.2 dans le presse-papiers du système pour l'utiliser dans un autre programme.....	12
3.6.2 Coller.....	12
3.6.2.1 à l'intérieur de Trelby	12
3.6.2.2 à partir du presse-papiers du système par	12
3.6.3 Couper.....	12
4 Les éléments.....	14
4.1 Création du scénario.....	14
4.2 Une scène.....	14
4.3 Une action.....	14
4.4 Les personnages.....	15
4.5 Les répliques.....	15
4.6 Les répliques suivantes.....	15

4.7 Les didascalies.....	16
4.8 Les transitions.....	16
4.9 Les plans.....	16
4.10 Les lieux.....	16
4.11 Les notes.....	17
4.12 La complémentation assistée.....	17
4.13 Suppression de tous les éléments d'un même type.....	18
5 Travailler sur un scénario.....	19
5.1 Créer.....	19
5.2 Ouvrir un scénario Créé par Trelby.....	19
5.3 Ouvrir un scénario créé par d'autres logiciels.....	19
5.3.1 Texte avec mise en forme.....	19
5.3.2 Fichiers créés par le programme Celtx.....	19
5.3.3 Fichiers créés par la version 8 de Final Draft.....	19
5.4 Modifications.....	19
5.5 Caractères spéciaux.....	20
5.6 Noms de personnes.....	20
5.7 Vérifications et corrections.....	20
5.8 Orthographe.....	21
5.9 Chercher et remplacer.....	21
5.10 Vue.....	22
5.10.1 Vue de Travail.....	22
5.10.2 Aperçu du résultat.....	23
5.10.3 Vue Côte à côte.....	23
5.10.4 Vue d'ensemble.....	23
5.10.5 Plein écran.....	23
5.11 Enregistrement.....	23
5.11.1 Au format de Trelby.....	23
5.11.2 Dans d'autres formats.....	24
5.11.2.1 Au format PDF :.....	24
5.11.2.2 Format texte avec mise en forme.....	24
5.11.2.3 Format RTF.....	24
5.11.2.4 Format HTML.....	24
5.11.2.5 Format Final Draft XML (.fdx).....	24
5.12 Revenir en arrière.....	24
5.13 Comparer des scénarios.....	25
5.14 Impression.....	25
5.15 Compte-rendus.....	25
5.15.1 Compte-rendu de l'ensemble du scénario	25

5.15.2	Compte-rendu par scène.....	26
5.15.3	Compte-rendu par lieu.....	26
5.15.3.1	Regrouper des lieux.....	26
5.15.4	Compte-rendu par personnage.....	27
5.15.5	Tableau de répartition des textes.....	27
5.16	Résultat imprimable.....	28
5.16.1	Pages de titres.....	28
5.16.2	Titre courant.....	29
5.16.3	Filigranes.....	30
6	Aide.....	32
6.1	Liste des commandes et des touches associées.....	32
6.2	Le manuel.....	32
6.3	À propos.....	32
7	Préférences globales.....	33
7.1	Couleurs.....	33
7.2	Affichage.....	33
7.2.1	Dans toutes les vues.....	33
7.2.2	Vue de travail.....	33
7.3	Éléments.....	34
7.4	Clavier.....	34
7.5	Divers.....	34
7.5.1	Répertoire par défaut.....	34
7.5.2	Visualiseur de fichiers PDF.....	34
7.5.3	Majuscule automatique au début des phrases.....	34
7.5.4	Transformation automatique du i isolé en I.....	35
7.5.5	À l'ouverture d'un scénario, se placer à la dernière position enregistrée.....	35
7.5.6	Recentrer l'écran lors d'un défilement.....	35
7.5.7	Le texte tapé remplace le texte sélectionné.....	35
7.5.8	Tester les erreurs avant exportation, impression ou comparaison.....	35
7.5.9	Montrer l'écran d'accueil.....	35
7.5.10	Pagination automatique.....	35
7.5.11	Demander confirmation de la suppression.....	35
7.5.12	Nombre de lignes à défiler par action sur la molette de la souris.....	36
7.5.13	Dictionnaire de correction orthographique.....	36
8	Particularités d'un scénario.....	37
8.1	Éléments.....	37
8.1.1	Style des caractères.....	37
8.1.2	Espacements.....	37
8.1.3	Retraits.....	38

8.1.4 Mise en forme.....	38
8.1.5 Orphelines.....	38
8.1.6 Taille des caractères.....	38
8.1.7 Indication qu'une scène est à suivre.....	38
8.1.8 Inclure les numéros de scènes.....	38
8.2 Papier.....	39
8.3 Options PDF.....	39
8.3.1 Ajouter une table des matières.....	39
8.3.2 Montrer la table des matières à l'ouverture du fichier PDF.....	39
8.3.3 Ouvrir le fichier PDF sur la page active.....	39
8.3.4 Notes.....	39
8.3.5 Montrer les pages.....	39
8.4 Fontes PDF.....	39
8.4.1 Champ nom.....	40
8.4.2 Champ fichier.....	40
8.4.3 Styles.....	40
8.4.4 Note pour les utilisateurs de Windows :	40
8.5 Abréviations.....	41
8.5.1 bas de page	41
8.5.2 haut de page.....	41
8.5.3 plus.....	41
8.5.4 suite de réplique	41
9 Lancement en ligne de commande.....	42
10 Mes ajouts.....	43
10.1 Ajout du fichier defs.py.....	43
10.1.1 Composition d'une fonction.....	43
10.2 Modifications des modules d'origine.....	43
10.2.1 Encodage.....	43
10.2.2 Importation.....	43
10.2.3 Création de variables.....	43
10.2.4 Modification du code.....	44
11 Dépannage.....	45
11.1 Ralentissement.....	45
11.2 Certaines fonctions ne fonctionnent pas.....	45
11.3 Changement inopiné de nature d'un élément.....	45
11.4 Suppression de titres courants.....	45
11.5 Scénario perdu.....	45
11.6 Le compte-rendu de l'ensemble du scénario.....	46
11.7 Le visualiseur PDF ne se charge pas.....	46

11.8 Trelby trouve une erreur inconnue.....	46
12 Format des fichiers	47